Mensile - Anno VII - N. 56

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 BIONIC
2 FAST LIGHT
3 DEATH
4 MOUSY
5 PROGRESS IN BUILDING
6 SPIKE
7 EPSYLON
8 THE HOUSE
9 HALL OF FAME
10 VITA DA VOLPI
11 ESCALATION
12 SQUARE PAINT
13 CONVOY
14 CROM
15 MONSTERS
16 FANTASY
17 FLIPMAN
18 CROUPIER
19 CLAN
20 FILL
21 FAST RUN
22 KUNG FU
23 ROPE MAN
24 BRONX
25 THE DRIVE MAN
26 JUDO
27 FORMULA UNO
28 INSIDE
29 BUILD
30 ALIEN BASE

VIRUS MALEDETTI

Speriamo per voi che non vi sia mai capitato di aver a che fare con uno di quei maledetti virus che si aggrappano alla memoria del vostro computer e pian piano lo intaccano allungando i files e creando danni a volte irreversibili. I consigli su come evitare questo schifoso contagio sono quelli di sempre: attenti alle copie piratate e un po' d'ordine nel vostro archivio con test di "salute" prima di inserirvi nuovi programmi passati da fonti non sicure. Noi vi proponiamo un articolo molto interessante sui virus oltre alla solita rassegna di recensioni "calde".

HIT PARADE N. 56 - Periodico Mensile - Maggio 1991 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02-8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

BIONIC



La tua astronave stava ritornando da un giro di perlustrazione per la vostra galassia, quando durante la manovra di atterraggio su un nuovo pianeta il computer comunica che a causa di un cattivo funzionamento di alcuni apparati meccanici l'astronave sta per scoppiare. Miracolosamente illeso dal disastro accaduto dovrai vagare sulla superficie del pianeta e nelle sue profondità per recuperare nell'ordine esatto tutti i pezzi che componevano l'astronave per cercare di ripartire alla volta del tuo pianeta di origine. Dovrai però fare molta attenzione agli alieni abitatori del pianeta che ti ospita, ma ricorda che per accelerare i tuoi spostamenti potrai usare i jeet pack, che stranamente sono disseminati un po' ovunque.

JOYSTICK PORTA 2

F3	pausa on
F5	pausa off
F7	elevatori

FAST LIGHT



Un DC-10 in volo da Parigi a Boston ha comunicato che dei guerriglieri arabi hanno preso il comando del volo 102, dirottando verso l'Africa. L'aereo atterra in territorio ostile e i dirottatori richiedono la liberazione dei terroristi. Viene quindi organizzata una operazione di soccorso che solo un uomo è in grado di capeggiare: tu. Questo gioco ti trasporta, da solo o con un tuo amico, nel mondo avventuroso di esaltanti sparatorie. Vi troverete di fronte a jet che cadono all'impazzata, elicotteri, carri armati e numerosi altri nemici. Raccogliete tutti gli oggetti che cadono dalla parte superiore dello schermo sparando: possono essere munizioni, bottiglie energetiche, medicinali, mirini laser. Cercate di non sciupare proiettili contro i nemici quando le munizioni sono limitate, ma scegliete con cura i vostri bersagli. Distruggete i veicoli pesanti prima dei soldati, utilizzate le bombe a mano solo quando siete circondati. Ricordate che per proseguire nel gioco dovrete superare almeno il primo schema.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO	pistola
FUOCO 2	volte missile
Q	su
A	giù
O	sinistra
P	destra
F1	pausa sì/no
RUN/STOP	fine gioco

ATTENZIONE quando sullo schermo appare la scritta "1 Player Game" "2 Players Games" prendete nota del numero sul contanastro. Premere FUOCO, sullo schermo appare "REWIND TYPE TO START ON SIDE TWO", premere FUOCO. Tutte le altre volte che riappare la scritta "REWIND TYPE TO START ON SIDE TWO" riportate il nastro al numero che avete annotato.

DEATH

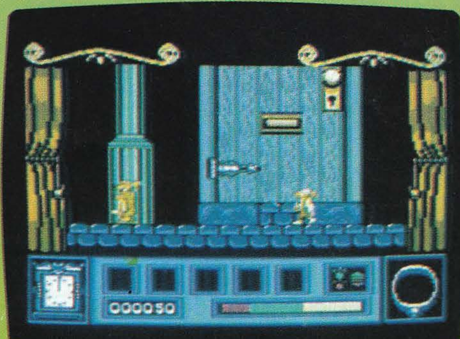


La tua nazione si trova veramente nei pasticci. Il tiranno Wraden a capo di un nutrito gruppo di ribelli da diversi giorni sta attaccando le forze armate regolari, che stanche per la costante pressione dei nemici, che sembrano anche superiori per numero ed armamenti, stanno per cedere. Il quartier generale ha giudicato che l'ultima speranza di poter sopravvivere sia il ricorrere a te e ti ha richiamato in servizio per guidare un potente mezzo aereo: Death, uno speciale elicottero di assalto. Avrai quattro settori da ripulire dai nemici: la città, il deserto, il fiume ed infine il centro vitale: la raffineria. In ogni settore dovrai distruggere la superfortezza, ma lo scopo finale è raggiungere la roccaforte, la cui identità è purtroppo sconosciuta dal momento che chi l'ha raggiunta non è mai tornato a descriverla, dopodiché potrai tornartene alla tua vita tranquilla. Avrai a disposizione un cannone a ripetizione, mentre per i bersagli navali e terrestri potrai usare i missili, ma soprattutto dovrai usare l'astuzia per capire le formazioni nemiche e sapere come muoverti.

JOYSTICK PORTA 2

Q	su
A	giù
O	sinistra
P	destra
F1	velocità tastiera
F7	velocità joystick
SPAZIO	pausa
M	musica sì/no
SHIFT	fuoco
S	effetti sonori
F1	accelera
F3	decelera

MOUSY



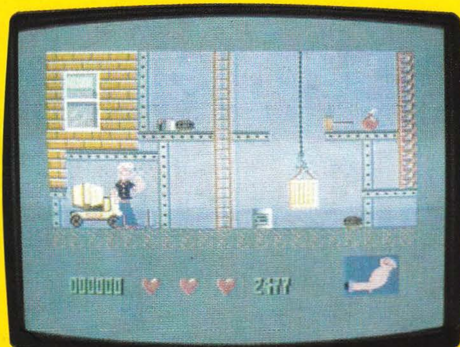
Il nostro amico Mousy, che stava frequentando un corso ufficiale per investigatori topi, ha finalmente superato gli esami finali ed ha ottenuto il brevetto di "investigatore". Tuttavia prima di essere ammesso nell'albo ufficiale dovrà dimostrare di essere veramente in gamba e di essersi meritato il titolo anche davanti ad una giuria di provetti investigatori. Gli viene quindi affidata una missione e lui dovrà essere così bravo da portarla a termine nel più breve tempo possibile. Anche da questo dipenderà infatti il punteggio e il suo inserimento nella graduatoria finale, alla quale i futuri clienti potranno accedere nella scelta di un investigatore. Aiutalo quindi ad osservare attentamente tutto quanto incontra, a raccogliere indizi (impronte, pezzi di formaggio) e a usarli per portare a termine la sua missione. Mousy sarà naturalmente ostacolato da altri topi che cercheranno di impedirgli di raggiungere il suo traguardo, ma voi dovrete accuratamente evitarli.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	esamina

121 - 165 165 - 206

PROGRESS IN BUILDING



La vostra amata chiede il vostro aiuto disperata. Un mostruoso individuo, suo segreto ma respinto spasimante, l'ha rapita. Non potendola avere di sua spontanea volontà, ma insistentemente desideroso del suo amore, ha deciso di rinchiuderla in un posto segreto per la sottile speranza che con il tempo la dolce fanciulla possa innamorarsi a sua volta di lui. Ma tu, vero amante della fanciulla, senti il suo richiamo e decidi di andare in suo soccorso. Arrampicati quindi sulle impalcature del grattacielo in costruzione e cerca di raggiungere la cima, dove molto probabilmente la fanciulla è stata rinchiusa. Ma stai molto attento perché il tuo avversario ha disseminato ovunque numerosi ostacoli e pericoli che potrebbero persino esserti fatali, come pesi che cadono dall'alto, barili in bilico, pezzi di impalcatura che cadono. Siamo pienamente consci che il tuo compito non sarà facile, ma certamente l'amore riuscirà a farti superare ostacoli altrimenti insormontabili. Raccogli gli spinaci perché le vitamine ti fanno molto bene.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco
Q fine gioco

SPIKE



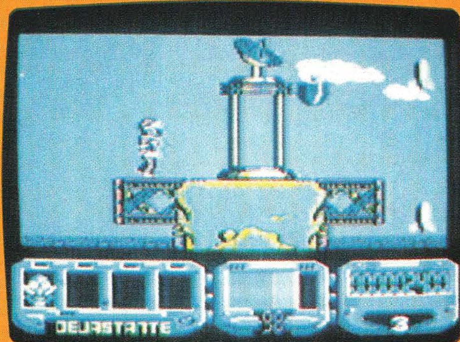
Quasi per caso una pattuglia di sorveglianza del pianeta Vegas IV si è accorta che alcuni alieni si sono introdotti nelle caverne dove viene automaticamente raccolto un minerale molto prezioso per il funzionamento di alcune apparecchiature per la produzione di aria nelle basi intergalattiche. Dopo averne dato l'allarme si è però appreso che non sarebbe stato possibile, vista la struttura delle caverne, inviare una squadriglia per ripulire la zona, ma il compito, purtroppo, doveva essere affidato ad un unico uomo, veramente esperto, che potesse essere in grado di portarlo a termine valorosamente. Indossato il tuo jet-pack, ti introduci in una zona della caverna e dovrai ripulirla completamente prima di passare a quella successiva. Se riuscirai nel tuo compito potrai passare ad una zona bonus, per provare le tue capacità, dopodiché potrai continuare. Ce la farai ad arrivare in fondo?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

206-251 251-294

EPSYLON

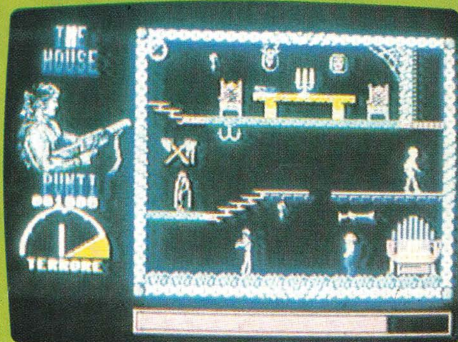


Dopo la tempesta ionica causata dal terzo sole azzurro il computer di rilevamento che coordina il sistema di difesa centrale di Pegadus è impazzito e senza un motivo preciso ha dato inizio all'innesco di tutti i sistemi difensivi di superficie ed una vera grandinata di proiettili si sta abbattendo tra il rifugio centrale e la postazione 246, dove il sergente Thomas stava conducendo la sua ispezione. Ora per tornare alla base prima dell'esaurirsi delle scorte di aria dovrà vedersela con i mille pericoli che il sistema difensivo è in grado di realizzare. A spingere avanti il temerario Thomas, oltre al suo coraggio, sarà anche la consapevolezza che lungo la strada troverà attrezzi e strumenti in grado di migliorare le sue capacità difensive o offensive aumentando le probabilità di tornare a casa sano e salvo.

JOYSTICK PORTA 2

1	joystick
2	tastiera
3	parola chiave
0	inizio missione
Q	fine gioco
Z	sinistra
X	destra
FUOCO/SPAZIO	fuoco
/	chinarsi
;	salta
P	pausa

THE HOUSE



È un periodo che nella città di Los Angeles si stanno verificando degli strani fenomeni. Probabilmente per chissà quale eterogenea ragione si sono liberati nell'aere migliaia di spettri, fantasmi, che terrorizzano con la loro presenza la popolazione. Sono sorti allora numerosi uffici dove è possibile reperire degli scaccia-fantasmi che utilizzando vari tipi di armi ripuliscono la città da questi esseri mostruosi. Anche tu hai scelto come tua professione questo genere di lavoro e ti trovi ora all'interno di una casa che sembra particolarmente infestata da ogni tipo di spettro. Perlustra quindi ogni stanza e raccogli tutti gli oggetti che lampeggiano che ti potranno essere molto utili nell'assolvere la tua impresa, distruggi vampiri, fantasmi, demoni, mummie e soprattutto oltre ad evitare di essere colpito da quelli che sparano, cerca di non farti neanche sfiorare perché il loro tocco ti farà perdere energia, ma ricorda tu sei un mortale e per sopravvivere hai bisogno di cibo.

JOYSTICK PORTA 2

1/2	scelta numero giocatori
3	tastiera/joystick
4/5	pausa sì/no
Q	fine gioco

294-336   336-371

HALL OF FAME

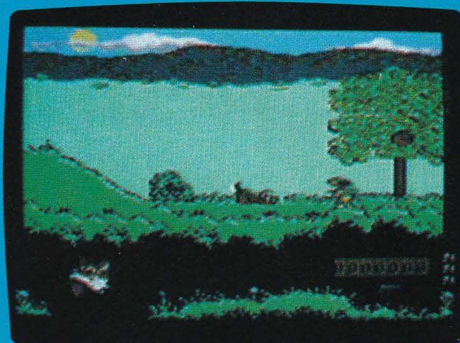


Durante il viaggio di ritorno dal pianeta Workshop, sul quale aveva dovuto portare a termine una missione difficilissima, il nostro eroe spaziale subisce un terribile incidente. La sua astronave, mentre si trova nell'orbita di un pianeta ghiacciato e all'apparenza privo di vita, viene infatti in collisione con un meteorite e precipita sulla superficie. Risvegliatosi dal coma nel quale era caduto, il nostro eroe scopre purtroppo che gli esseri alieni, che aveva appena combattuto su Workshop, avevano stabilito qui una residenza secondaria. Aiutalo quindi a sopravvivere e a fare del suo meglio per eliminare quanti più nemici gli riesce prima dell'arrivo dei soccorsi. Avrai a disposizione detonatori elettronici, un "pugno" infallibile, un fucile a raggi laser e uno scooter antigravità.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa sì/no
Q	fine gioco

VITA DA VOLPI



Conoscete la favola della volpe. Questo gioco trae spunto proprio di lì. La nostra amica volpe è un animale molto goloso, convinto che tutto gli sia dovuto e che come è noto possa rubare il cibo ai contadini. Si avventura quindi in un campo per raccogliere della frutta matura. Ma qui troverà una sorpresa, alcuni dispettosi scoiattoli la bombardano dall'alto, mentre cani da guardia la inseguono da destra e sinistra cercando di impedirle il passaggio. Come prima cosa Foxi dovrà raccogliere tutte le mele, poi sarà la volta delle uova nel pollaio con le proteste delle galline che si difendono a colpi di uova e della pericolosa traversata dietro a delle impazienti vacche. Fortunatamente la nostra amica volpe potrà difendersi dai numerosi e micidiali attacchi lanciando sassate, e se sarà fortunata di trovare il fucile, sparando ai suoi nemici. Terminato un giro, il tutto ricomincia più difficile.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

371 - 412

412 - 453

ESCALATION



Eccovi proiettati in un mondo diverso dal quale siamo abituati a vivere noi: il nostro gioco si svolge infatti nel mondo del lontano Oriente dove vigono leggi e abitudini completamente diverse dalle nostre. Vi trovate a dover partecipare ad una gara di boxe, dove i vostri avversari saranno validi e abili campioni che faranno tutto quanto il possibile per distruggervi e non farvi passare alla prova seguente. Come vedrete il torneo si svolge a eliminatorie dirette ed una volta superato un avversario, avendolo ovviamente messo al tappeto, ve ne troverete immediatamente di fronte un altro, purtroppo più fresco e più in forza di voi. Ma siamo certi che la vostra voglia di vincere e di raggiungere l'ambito trofeo vi porterà a studiare di volta in volta le mosse vincenti dei vostri avversari per copiarle e per attuarle nei combattimenti successivi e con l'allenamento certamente riuscirete a raggiungere dei buoni progressi.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

453 - 489

SQUARE PAINT



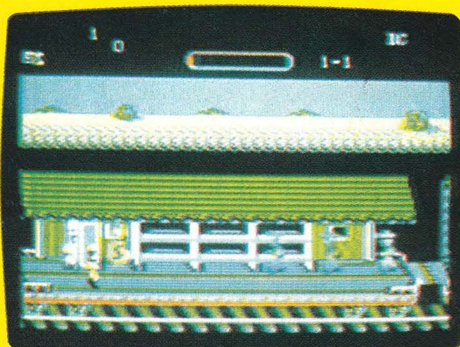
Controlli un imbianchino e devi pitturare una vasta area rappresentata da una griglia irregolare. Il tuo scopo è guadagnare punti scorrazzando in lungo ed in largo sui lati dei vari quadrati chiudendo delle aree con un percorso completo. Naturalmente non è tutto così semplice come può sembrare, perché la tua corsa è disturbata dai soliti omini ostili che cercano di catturarti inseguendoti sui vari lati. Fortunatamente puoi evitare i disturbatori, oltre che fuggendo, anche versando un po' di olio sul tuo cammino: questo farà scivolare i tuoi inseguitori liberandoti dalla loro minacciosa presenza per un breve ma prezioso momento. Una volta completato il percorso avrai la possibilità di guadagnare alcuni punti bonus, per poi accedere al livello successivo, che ti metterà di fronte nemici sempre più agguerriti.

JOYSTICK PORTA 2

F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
F5	musica sì/no
F7	pausa sì
SPAZIO	pausa no - olio
A .. H	sinistra
J .. =	destra
Q ..	su
SHIFT	giù
STOP/RESTORE	fine gioco

489-515

CONVOY



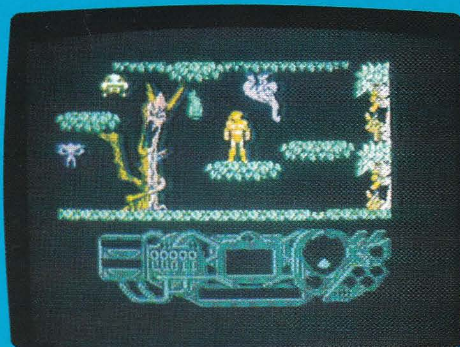
Da qualche tempo i treni postali che attraversano tutti gli Stati Uniti d'America dall'est all'ovest sono assaliti da ogni genere di malviventi che tentano in vari modi di impossessarsi degli oggetti preziosi e delle monete d'oro che sono affidate al vagone postale. Stanca di dover rimborsare questi furti, la Compagnia Ferroviaria ha deciso di assumere un cow-boy che difenda i suoi interessi e recuperi anche i bottini che dovessero essergli sfuggiti alla sorveglianza. Dopo aver esaminato numerosi pretendenti hanno scelto George Kurt, un famoso pistolero che è però abile sia nel maneggiare la frusta, che nell'usare i pugni, quando un colpo di pistola può essere inopportuno. Aiuta George nel suo difficile compito, perché come potrai vedere sul treno sembra di essere nel mezzo di una piazza di una metropoli nell'ora di punta e ricorda che potrai gareggiare con un tuo amico per stabilire chi è il più abile.

JOYSTICK PORTA 2

Tasti da definire

SPAZIO fuoco

CROM



Nel 2086 la Terra fu distrutta da una guerra nucleare. Dopo alcuni secoli su di essa riprese la vita ed emerse una razza rinnovata e fortificata. Purtroppo un giorno arrivò dal cielo un'invasione aliena: l'attacco fu crudele e micidiale. Ben presto gli invasori sottomisero l'intera popolazione e cominciarono a regnare sulla Terra dalla loro fortezza all'interno del vulcano. Tu sei Crom, l'ultima speranza dell'umanità contro i tiranni. Devi sfidare gli orrori della foresta incantata per trovare la sacra armatura, scoprire le magie che essa possiede ed infine distruggere la fortezza dei tiranni. Ricorda che l'armatura rende invulnerabile chi la indossa e dà una micidiale potenza di attacco: tuttavia per renderla efficace dovrai recuperare vari componenti come celle energetiche, mine, il repulsore di particelle negative, il raggio pulsante, il congegno anti-gravità, la tuta antiradiazioni!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco lancio pietra
FUOCO IN MOTO	salto laterale
JOY GIÙ	raccolta oggetti
Q	fine gioco

515 549

549 584

MONSTERS



A causa di un iperdosaggio di vitamine alcuni scimmioni dello zoo di New York hanno subito una strana e terrificante malformazione, si sono trasformati in mostri giganteschi. La cosa potrebbe essere di per sé non così terribile, se questi scimmioni, in cerca di qualche cosa su cui arrampicarsi e di proporzioni adatte alle loro, non si fossero rifugiati a Manhattan scegliendo i grattacieli. Purtroppo poi, viste le loro inimmaginabili dimensioni, con le mani abbattono i grattacieli nel solo tentativo di arrampicarvisi. Ecco che le Forze Armate hanno mandato ogni genere di mezzi per cercare di distruggere questi esseri, ma sembra che le Forze riunite non siano in grado di distruggerli. Tu dovrai metterti dalla parte degli scimmioni, per una volta da quella dei cattivi, ed aiutarli a distruggere il maggior numero di grattacieli, prima che loro vengano abbattuti.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

584-618

FANTASY

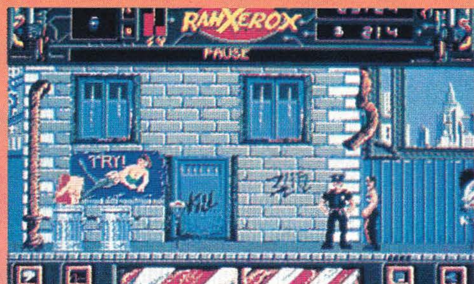


Avete appena finito una pantagruelica cena e vi siete dolcemente sprofondati nella vostra poltrona preferita davanti allo schermo in attesa che cominci il vostro programma televisivo. Di colpo qualche cosa di strano accade, il mondo che vi circonda è improvvisamente mutato, le tranquille pareti di casa sono sparite e vi trovate invece a dovervi difendere da mostruosi individui che vi fanno la pelle tutte le volte che riescono a toccarvi. Voi potrete difendervi sparando, ma non tutte le creature si eliminano in questo modo, o semplicemente saltando i vostri avversari. Fate però molta attenzione perché sullo schermo in basso vengono rappresentati alcuni esserini che vi potranno essere molto utili, perché vi permetteranno di ottenere delle pozioni magiche. Avanzate quindi impavidi del pericolo e vedrete che prima o poi vi sveglierete dall'incubo in cui siete caduti.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

1000 -75

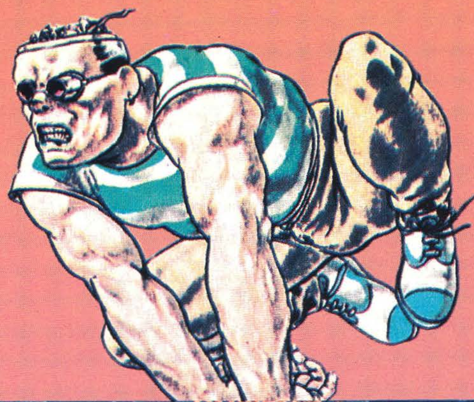


RANX



Quando un videogioco è basato su un personaggio dei fumetti, e questo personaggio è un enorme androide che passa il tempo maciullando la gente, dicendo oscenità e trastullandosi in modo molto esplicito con numerose signorine, è chiaro che possono esserci dei problemi (il fumetto ne ha avuti, ed è stato anche ritirato dal commercio per un po'), e la UBI Soft ci è andata piano con il sesso,

la violenza e la droga che caratterizzavano il fumetto.
Ambientato su una Terra parallela, **Ranx** vede un mondo devastato da una misteriosa epidemia. Toccherà a Ranx portare dall'Italia a New York la cura appena scoperta, per poi tornare in Italia a salvare Lubna, la sua fidanzatina minorenne, da una feroce gang. Si tratta di un classico gioco avventuroso in cui i problemi da risolvere sono piuttosto semplici (abbattere un avversario, rompere dei parchimetri per avere dei soldi) e le informazioni utili si ottengono parlando con le poche persone che non ti vogliono uccidere. Il vero problema è il numero degli avversari (che possono anche colpire per primi): quando ce ne sono troppi sullo schermo, Ranx è spacciato.
Anche se un po' grezza, la grafica rende bene l'atmosfera del fumetto, ci sono un sacco di cattivi dall'aria sinistra e dei bei balloon quando si colpisce qualcuno. Peccato che lo sprite di Ranx non sia più grande e più dettagliato, per differenziarlo dagli altri personaggi. Il gioco si rivolge agli adulti, ma anche così i programmatori hanno dovuto annacquare la volgarità che contrassegnava il fumetto. Innovativo — ma non scioccante — **Ranx** è divertente ma presto soccombe alla pura e semplice difficoltà di sconfiggere tutti i cattivi.●





THE FINAL CONFLICT



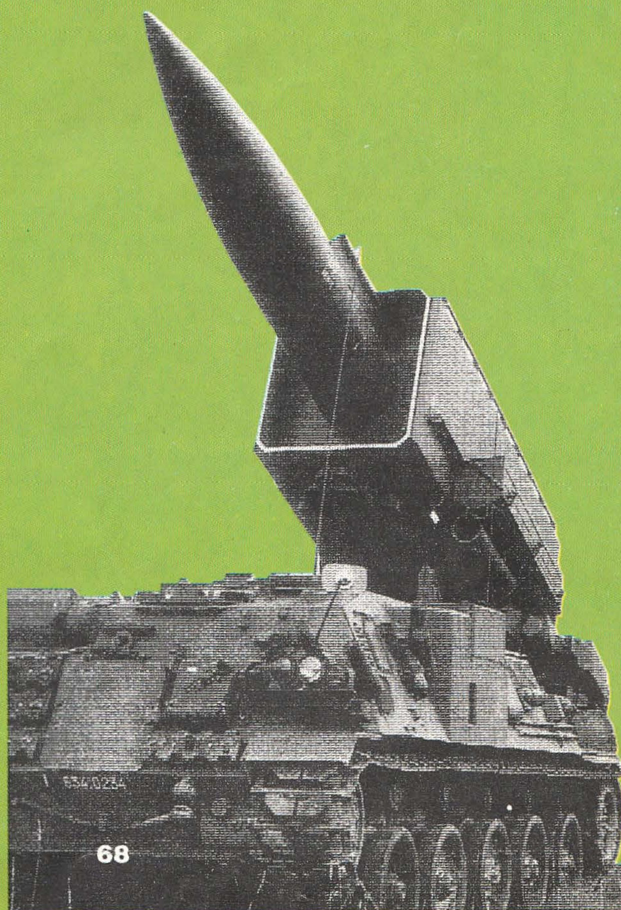


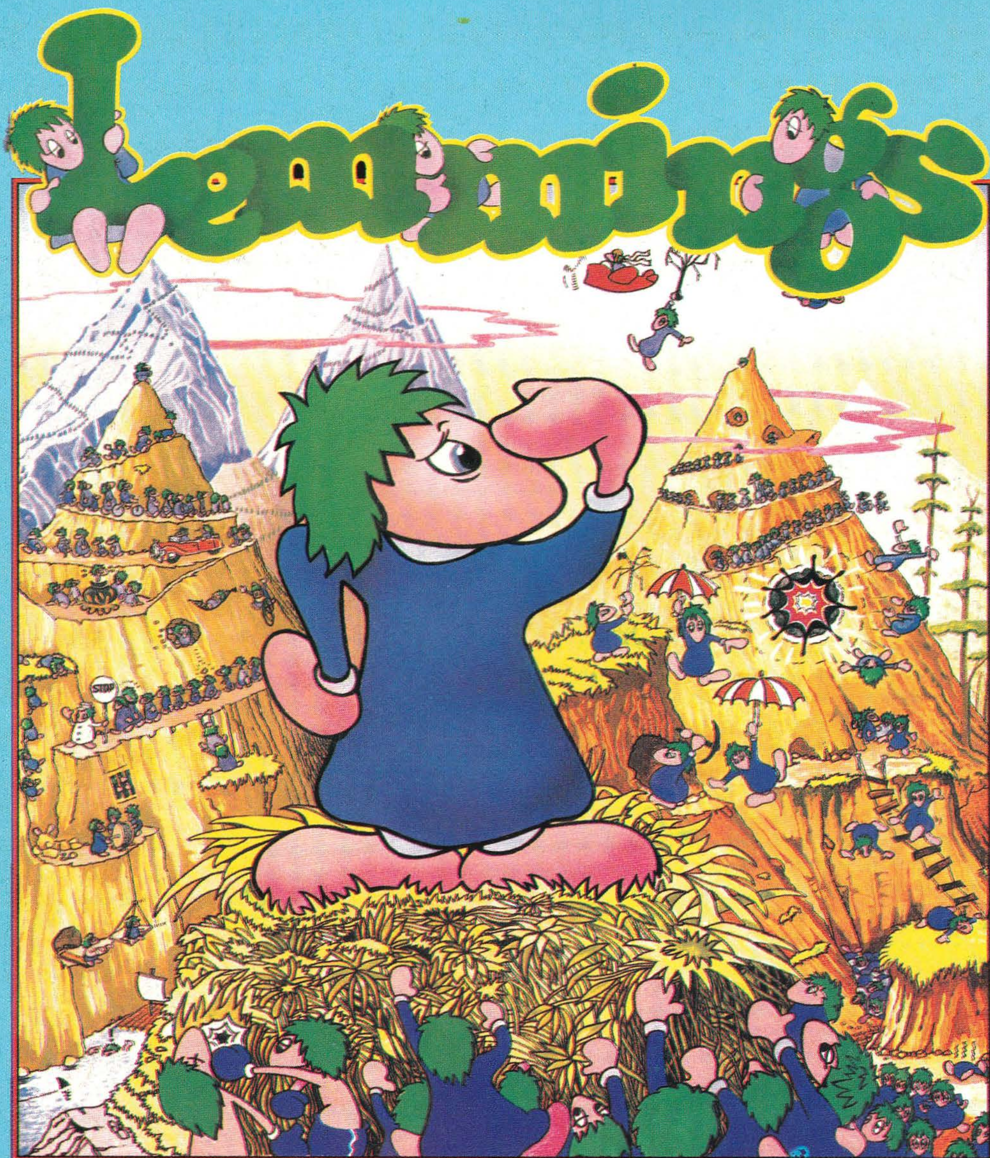
Anche se solitamente i wargames sono considerati giochi per intellettuali barbosi o per sadici che amano far fuori milioni di persone con le bombe nucleari, **Final Conflict** è uno dei pochi wargames che si sforzano di essere piacevoli. La realizzazione è impeccabile, con una bella grafica e delle icone di facile impiego. Anche gli scenari sono piuttosto aggiornati, con opzioni per una Germania riunificata e un conflitto in Medio Oriente. A vivacizzare le cose c'è anche uno schermo tipo **Missile Command** in cui si devono abbattere le testate avversarie.

Quale che sia lo scenario, si tratta sempre di affrontare un'altra potente nazione — o con la diplomazia, o attaccando. Le forze armate si suddividono in fanteria e in mezzi corazzati, ma dato che si combatte su scala planetaria non esistono i tradizionali reggimenti singoli. Per creare nuove unità combattenti occorre tener conto delle risorse, dell'industria bellica e del numero degli arruolabili di cui dispone una nazione.

L'opzione nucleare va usata con prudenza: potrebbe causare strascichi ecologici (carestie, "inverno nucleare") e l'inevitabile reazione opposta degli altri paesi.

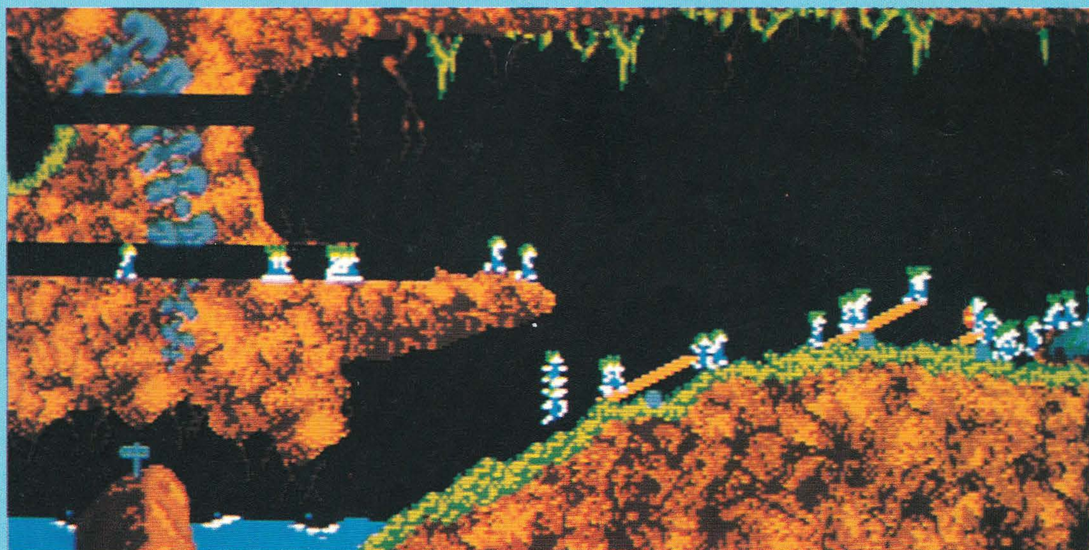
Final Conflict risente di un certo semplicismo, e malgrado la bontà della grafica e del sistema di controllo non offre molto a chi ama i wargames più complessi.



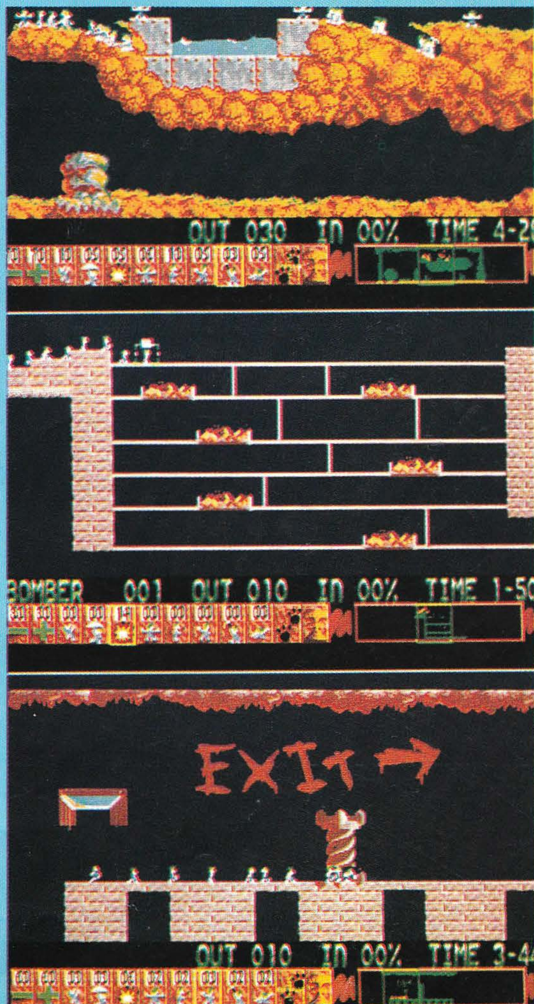


Che **Lemmings** sia destinato a diventare il primo successo a sorpresa del 1991? Senza troppa pubblicità, la Psygnosis ha pubblicato questo gioco incredibilmente originale ma graficamente mediocre di cui ora tutti parlano.

Gli utenti Amiga sono stati i primi a conoscere il suo semplice obiettivo: salvare un centinaio di lemmings verdi dalla propria follia suicida. Questi lemmings, diciamolo francamente, sono un po' scemi: lasciati a se stessi, vanno a finire nei precipizi, nelle trappole o nel fuoco. Tocca a voi salvarli guidandoli al sicuro. Ciascun livello contiene due elementi fissi: la botola da cui i lemmings cadono nel labirinto e l'uscita. Tra la botola e l'uscita c'ę ogni sorta d'insidia — decapitatori, laser, falò, specchi d'acqua (i lemmings non sanno nuotare) e burroni, tanto per dirne solo qualcuna. Ciò che rende il gioco doppiamente difficile è la mancanza di un'opzione per fare dietrofront. I lemmings fanno dietrofront solo se finiscono contro un oggetto non letale, e di solito bisogna usare un blocker per impedire loro di finire nei precipizi o nelle trappole. Il



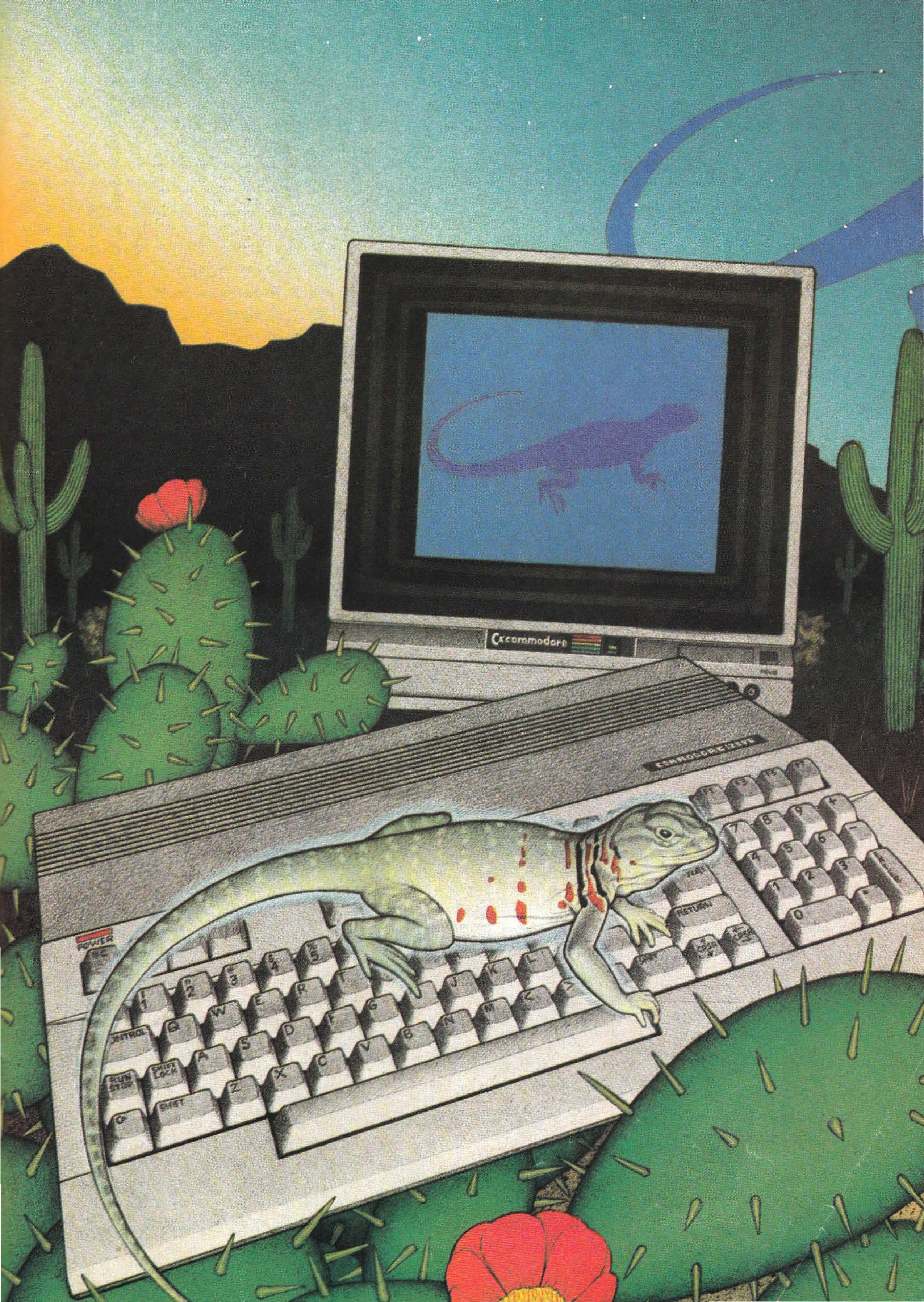
guaio dei blocker è che si possono spostare solo scavando sotto i lemmings oppure facendoli saltare in aria — che è di solito l'unica soluzione possibile.
A prima vista, i livelli sembrano abbastanza facili, ma è solo quando i primi lemmings piombano nello schermo che cominciano i problemi, e il fatto che in ogni livello ci sia un limite di tempo non facilita le cose. Anche se capite come si fa a completare un livello, può darsi che dobbiate fare più di un tentativo, finendo oltre il limite concesso.
Ci sono ben quaranta livelli in cui i due giocatori possono sfidarsi (di chi saranno i primi lemmings a tagliare il traguardo?) oppure cooperare aiutandosi a vicenda. Il gioco comprende poi altri centoventi (!) livelli suddivisi in tre gradi di difficoltà, che vanno dal semplicissimo al proibitivo.
Pur essendo piccola e povera di dettagli, la grafica si adatta ottimamente alla meccanica di gioco e l'animazione dei lemmings, buffa e nitida, è eccellente. Il gioco è accompagnato da una compilation delle canzoni più incredibili — ascoltare per credere. **Lemmings** è un gioco perfetto per tutta la famiglia grazie ai suoi diversi livelli di difficoltà (che lo rendono adatto a tutte le età) e alla semplicità della meccanica di gioco. Il solo problema è cercare di selezionare un dato lemming in mezzo a cento altri — però anche il caos fa parte del divertimento di questo ottimo gioco.



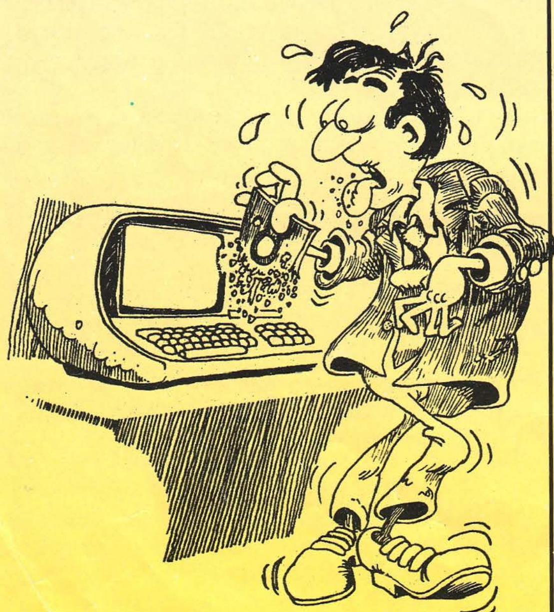
VIRUS

COME DIFENDERSI

Il virus è il grande nemico dei nostri computer. *La Stampa* di Torino ha recentemente pubblicato un lunghissimo articolo sull'argomento. Finalmente un articolo scritto con cognizione di causa su uno degli argomenti più interessanti per chi "traffica" giornalmente sulla tastiera e con i mouse.
Di questo articolo riprendiamo i passi più importanti raccomandando ai nostri lettori di seguire con attenzione i consigli che il giornale torinese dà a chi improvvisamente, un bel giorno, si accorge di avere "qualcosa" che non va nel proprio computer.
Un *virus* è un programma come tutti gli altri, ma progettato per compiere due tipi di attività: modificare o distruggere programmi e dati; trasferirsi da un computer all'altro. Secondo la terminologia proposta dall'associazione americana *Computer Virus Industry Association* (Cvia), si parla di virus solo quando ogni replica agisce indipendentemente dal programma originario. Si parla invece di *worm* (verme) quando l'agente si diffonde in modo da saturare (e quindi collassare) la memoria del computer ospite, mantenendo però il contatto con il programma originario. Per quanto i due termini siano considerati intercambiabili, un virus ha la capacità di autocopiarsi da un dischetto all'altro, mentre un worm ha la capacità di viaggiare lungo le linee di comunicazione.
Il virus è senza dubbio il più pericoloso degli attacchi a un sistema computerizzato, potendo assumere forme del tipo *Trojan Horse* (Cavallo di Troia) o *Logic Bomb* (Bomba logica o a tempo). Un Cavallo di Troia è un segmento di programma nascosto all'interno di un programma legittimo, con lo scopo di compiere azioni illegittime. Una Bomba logica è un set di istruzioni che viene eseguito al verificarsi di un determinato evento (ad esempio al sopraggiungere di un venerdì 13).
Creare e diffondere un virus non è un gioco (nonostante la pittoresca terminologia), ma una vera e propria azione di sabotaggio. Il danno può andare dal disturbo delle normali funzioni del computer (virus disturbativi) alla distruzione totale o parziale degli archivi (virus distruttivi). Tra gli effetti secondari vi sono la perdita di produttività e di tempo, compreso quello necessario per tranquillizzare gli utenti diretti o indiretti del sistema.
Allo stato attuale l'obiettivo primario dei virus è costituito dai microcomputer. Ciò dipende dal fatto che il sistema operativo Ms-Dos, adottato da oltre 30 milioni di microcomputer nel mondo, può essere liberamente modificato in quella parte chiamata *Interrupt Vector Table* (tabella di gestione delle interruzioni). Inoltre i possessori di tali macchine hanno l'abitudine di scambiare tra loro programmi di ogni tipo, sia su floppy-disk sia tramite collegamento su linea telefonica.
Attaccare direttamente un minicomputer o addirittura un mainframe (computer di grandi dimensioni) è certamente più difficile, poiché queste macchine sono fornite di procedure di controllo a livello di sistema operativo. Ma il danno può essere ben maggiore, quindi i grossi centri di calcolo sono obiettivi molto ambiti da parte degli *hackers* di tutto


commodore
POWER
RETURN

il mondo (appellativo con cui si indicano i pirati del computer). Un hacker può operare dall'esterno oppure dall'interno dell'organizzazione che vuole danneggiare, ma adopera quasi sempre un micro-computer come canale di attacco indiretto.
Ecco ad esempio come operava il Cavallo di Troia creato da Joseph Louis. Il virus viaggiava sotto forma di un piccolo segmento di codice nascosto all'interno di un programma-ospite, a sua volta registrato su un comune floppy-disk. Un operatore del centro di calcolo riceveva per posta il floppy-disk e lo introduceva, in perfetta buona fede, nel proprio microcomputer. Il virus si attivava non appena veniva eseguito il programma-ospite (un informativo sulla profilassi dell'Aids) e per prima cosa copiava se stesso sull'hard-disk (disco fisso). La vera astuzia consisteva nell'evitare che il danno si verificasse subito, in modo che ci fosse il tempo di infettare il maggior numero possibile di altri floppy-disk: in pratica l'utente non si accorgeva di nulla finché il virus non si era riprodotto un numero prestabilito di volte. Quindi appariva sullo schermo un messaggio del tipo: «Pagate o i vostri dati saranno completamente distrutti!». Nel seguito si prometteva di fornire l'antidoto, dietro versamento di una certa somma su un conto corrente bancario a Panama City.
Per difendersi dalla minaccia dei pirati del computer è sufficiente adottare alcuni semplici accorgimenti. La prima norma da sempre è quella di guardare con sospetto i programmi di provenienza incerta, che spesso sono forniti gratuitamente; se proprio è necessario lanciare un programma sospetto, è bene farlo su una macchina «in quarantena», cioè isolata da tutte le altre e posta sotto osservazione per un certo periodo di tempo. È buona norma eliminare il sistema operativo dall'hard-disk ed effettuare il *bootstrap* (caricamento all'accensione) sempre da un dischetto Dos originale, oppure da una copia sicura dell'originale. Come ulteriore precauzione conviene proteggere dalla scrittura ogni floppy-disk inserito nella macchina (soprattutto il disco Dos master), a meno che non sia necessario effettuare proprio un'operazione di scrittura.



Sintomi di contaminazione da virus sono: tempi di esecuzione o di accesso al disco più lunghi del normale, riduzione ingiustificata delle capacità di memoria, sparizione misteriosa di programmi o dati. Qualsiasi anomalia dovrebbe essere indagata a fondo, fino a scoprirne la causa, evitando di passare all'operazione successiva prima di aver capito esattamente che cosa è successo. Per accertarsi del pericolo esiste un programma chiamato Scanvirus, in grado di scandagliare qualsiasi disco alla ricerca dei virus conosciuti. Se Scanvirus risponde affermativamente la prima cosa da fare è non lasciarsi prendere dal panico, ad esempio spegnendo la macchina: il virus potrebbe attivarsi o proseguire la sua azione proprio al bootstrap successivo. La seconda cosa da fare è controllare nello stesso modo i dischi di *backup* (copie di sicurezza): se le copie non sono infette e contengono l'immagine integrale dell'hard-disk si può procedere tranquillamente al *format* dell'hard-disk stesso, operazione che distruggerà il virus e consentirà di riprendere il lavoro a partire dalla data dell'ultimo backup. Non disponendo di Scanvirus o in mancanza di copie di sicurezza bisogna ricordarsi che il virus si annida nei programmi, cioè nei files con estensione Exe o Com. Quindi bisogna salvare su floppy-disk gli archivi e procedere alla cancellazione di tutto il resto (formattazione); in seguito si andrà a ripristinare il contenuto dell'hard-disk reinstallando i programmi dai dischi originali (quelli forniti dai produttori) e trasferendo i dati dalle copie di salvataggio.
Virus e antivirus. Gli esperti hanno ormai



identificato centinaia di virus, molti dei quali derivano da «mutazioni» dei ceppi originari. La proliferazione si spiega col fatto che gli *hackers* lavorano spesso in contatto tra loro, tentando di perfezionare a vicenda i rispettivi programmi.

Ecco un elenco dei virus più noti e più diffusi, relativamente al sistema operativo Ms-Dos.

Pakistan Brain. Agisce sul settore di bootstrap e infetta un disco da 5''1/4 ogni volta che questo viene referenziato (ad esempio con il comando Dir). La variante più comune è il Brain-B, che attacca anche l'hard-disk.

Friday 13th (Venerdì 13). Agisce infettando altri due programmi con estensione Com e cancellando il programma ospite se questo viene eseguito un venerdì 13.

Jerusalem. Agisce infettando tutti i programmi con estensione Com/Exe e cancellando i programmi che sono eseguiti nella giornata di qualunque venerdì 13. Risiede in memoria e rallenta il processore di circa un decimo. È uno dei più pericolosi in quanto ne esistono ben 5 versioni.

Italian. Detto anche «virus della pallina», si ritiene abbia avuto origine al Politecnico di Torino. Agisce visualizzando una pallina che rimbarza e cancella ogni carattere incontrato.

Lehigh University. Agisce infettando il file più importante del sistema operativo (Command. Com). La diffusione avviene quando si usa uno dei seguenti comandi Dos: Dir, Copy, Erase, Chrir, Mkdir, Type, Verify.

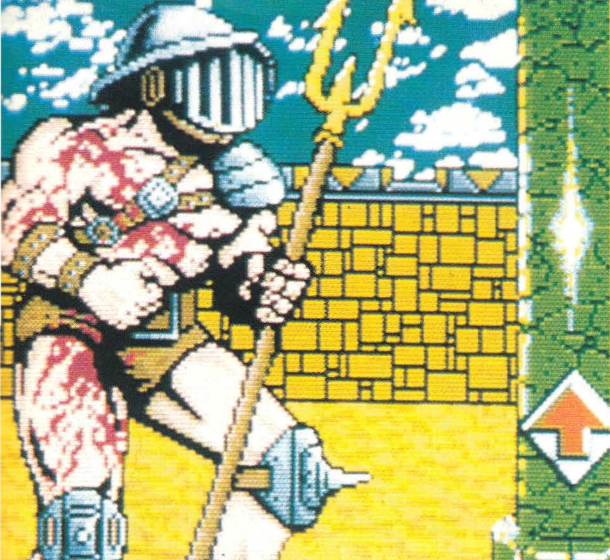
1701, 1704. Agisce facendo cadere in basso i caratteri sui monitor Cga. Prende il nome dal numero di byte che aggiunge ai programmi infettati, cioè 1701 byte per i programmi Com e 1704 byte per i programmi Exe.

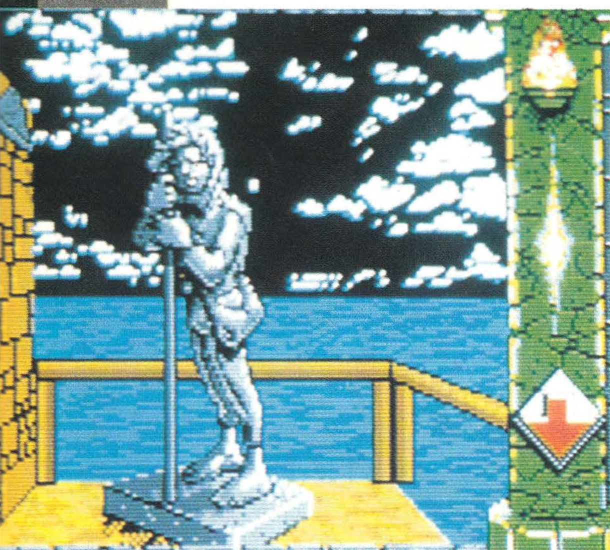
Sono stati messi a punto numerosi prodotti antivirus, la maggior parte dei quali sono programmi Tsr (residenti in memoria) che hanno il compito di sorvegliare il computer e prevenire le infezioni (antivirus di Classe I). Esistono inoiltre programmi in grado di scoprire le infezioni gia in corso (antivirus di Classe II) o addirittura di rimuoverle (anti-virus di Classe III). Tutti questi prodotti vengono indicati con il generico nome di vaccini.

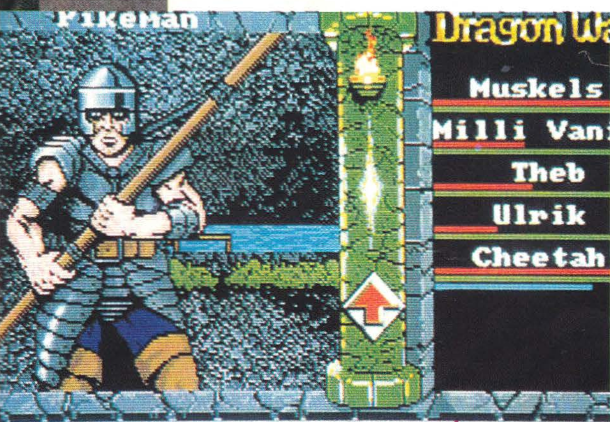
Quando si acquista un vaccino è bene accertarsi che sia una versione aggiornata: ad esempio l'ultima versione di Scanvirus è in grado di rilevare la presenza di oltre 100 virus conosciuti, ma non di rimuoverli. Per fare ciò sono necessari prodotti più sofisticati (e anche più costosi) come Flushot, The Virus Hunter, Turbo Antivirus, Vaccine.


NAME-LV—HP—MP
ENIX 29 122 0
Glyn 28 103 75
Vari 22 130 118
ENIX
FIGHT
RUN
PARRY
ITEM
Silver Baboon 2
Cyclops 1

DRAGON WARS







Gli appassionati dei giochi di ruolo possono tirare un sospiro di sollievo: dalla solatia California, grazie alla Interplay (già autrice di Neuromancer e della serie Bard's Tale) giunge oggi per loro **Dragon Wars**. Tanto per cominciare, potranno costruirsi da sé i protagonisti grazie a cinque indici (forza, destrezza, intelligenza, spirito e potenza) tra i quali distribuire cinquanta punti. Privilegiando forza, potenza e destrezza si otterrà un guerriero pronto a tutto, mentre privilegiando intelligenza e spirito si otterrà un mago. È sempre possibile un compromesso, però si rischia di finire con un personaggio che non è né carne né pesce. Si può anche scegliere tra le ventisei abilità attribuibili a un personaggio (che vanno dalla magia, al pronto soccorso, alle armi ecc.).

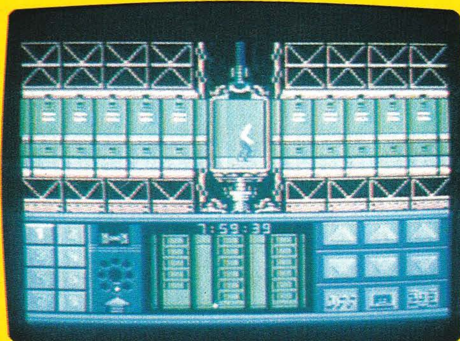
Il primo scenario è la cittadina di Purgatory, dove i maghi ricevono gli incantesimi e i guerrieri le armi. Trovare l'ingresso del livello successivo non è un problema, ma dedicare un po' di tempo all'esplorazione della città servirà a procurarsi certi oggetti utili che renderanno più facili i due livelli successivi.

Nel complesso, i rompicapo non sono oscuri come quelli solitamente proposti dalla Interplay, e quindi i primi due livelli sono relativamente facili. Il solo problema sono i temibili gruppi di mostri erranti, nonché alcuni avversari decisamente originali e capaci di trucchetti inediti... Di fronte agli avversari, si può reagire disarmandoli, colpendoli, bloccandoli o schivandoli.

Non è facile entrare nella meccanica del gioco, anche perché il manuale è assai poco preciso. Se poi volete ascoltare la musica (che è piuttosto bella), se non possedete due drive preparatevi a dei cambiamenti di dischetto assurdi. Secondo il costume della Interplay, la grafica degli scenari è tutta in soggettiva,e quando appare sullo schermo una creatura controllata dal computer, la sua immagine appare (del tutto inutilmente) nell'apposita finestra.

Dragon Wars è avvincente e ben studiato, anche se appare un po' datato poiché certe routine sono già apparse in altri giochi della Interplay, e meriterebbero d'essere aggiornate. Malgrado queste pecche, si tratta di un gioco di ruolo di gran classe.

FLIPMAN

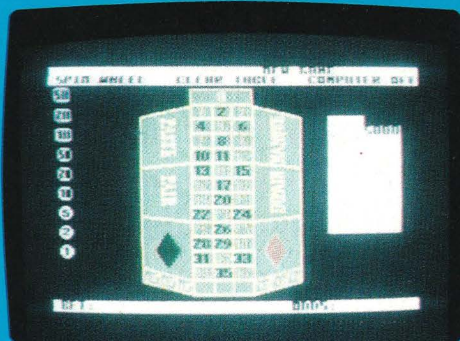


In qualità di agente segreto dell'Agenzia dovrete trovare il codice segreto a 3 cifre di alcune torri per evitare la distruzione del mondo. Le torri fanno parte di una roccaforte e tramite il computer tascabile potrete controllare la stanza in cui vi trovate e quelle che avete già esplorato. Ogni volta che vi trovate in un corridoio o nell'ascensore, nella parte inferiore dello schermo appare il display del vostro computer, con al centro la mappa della torre e i passaggi per quelle adiacenti. In ogni stanza controllate tutti gli oggetti raggiungibili, senza tralasciare nulla, mettendovi davanti e spingendo la joystick in avanti e dovrete stare in questa posizione finquando non avrete finito di cercare. Al termine possono apparire i seguenti risultati: niente, un numero di codice, un'icona di comando dei terminali, un'estensione di tempo. Ma attenzione non è tutto così facile e tranquillo, durante il vostro lavoro verrete costantemente tenuti sotto osservazione da robot che cercheranno di eliminarvi e dovrete fare del vostro meglio per rimanere naturalmente in vita.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP pausa sì/no

CROUPIER



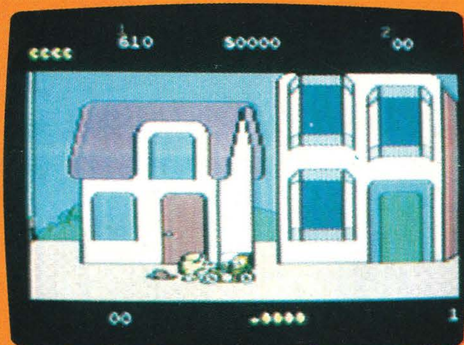
I giochi d'azzardo sono da noi poco diffusi, ma forse proprio per questo ogni volta che ci si trova nella possibilità di partecipare ad uno di questi giochi sono pochi quelli che riescono a farsi da parte, anche se consciamente ci si rende conto che sono pericolosi, per come rendono difficile lo smettere. Ecco che quindi per farvi provare l'emozione della puntata e della vincita o della perdita, senza però rimettere dei veri quattrini, vi proponiamo questo gioco, con una grafica altamente realistica: la roulette. Sullo schermo potete vedere il tappeto verde sul quale puntare le vostre fiches (premete il fuoco sulla fiche da puntare e poi posizionatela sul tappeto sempre tenendo premuto il fuoco). Terminate le vostre puntate, spostate l'indicatore su "spin wheel" e premete il fuoco. Apparirà come per incanto la ruota e la magica pallina. Al ritorno della videata del tappeto spostate il cursore su "clear table" per ripulire il tavolo dalle puntate precedenti, mentre se volete iniziare una nuova partita andate su "new game". Ma pensiamo che non ci sia bisogno di ulteriori spiegazioni, iniziate il gioco e vedrete che tutto vi sarà "appassionatamente" chiaro.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

75 - 131 131 - 165

CLAN



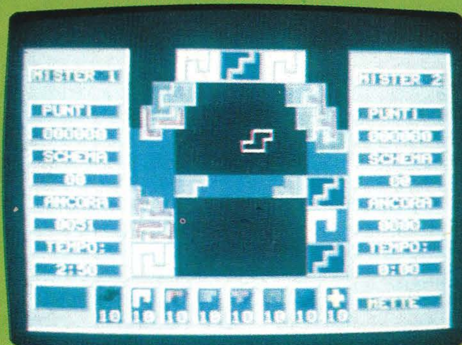
Nel regno di Fantasyland il nostro eroe Clan ha il compito di tenere libere le strade dai fantasmi che le infestano. Infatti se lasciate libere di scorrazzare queste perfide creature oltre a tentare di eliminarlo, riusciranno a trovare la strada per il regno degli uomini e infilatisi nei loro sogni faranno di tutto per sconfiggere ed eliminare la razza umana. Il nostro sferoidale amico dovrà quindi fare il possibile perché questo incubo non si avveri e i nostri sonni possano rimanere tranquilli. Clan dovrà perlustrare città, campi e cieli e, raccogliendo le provvidenziali frutta, svolgere al meglio il suo compito, stando anche attento nella foga dell'agire di non cadere preda delle sue vittime, o per noi umani non ci sarà via di salvezza.

JOYSTICK PORTA 2

F7	pausa
F5	gioca
FUOCO	salta

165+219

FILL



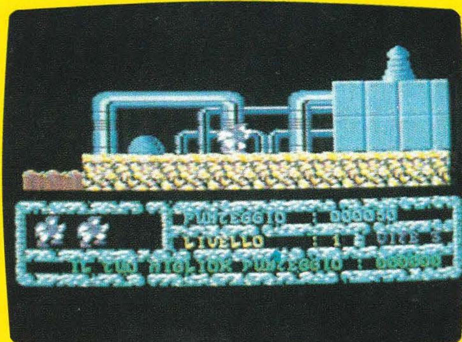
Ecco a voi un bel passatempo. Tutti senz'altro conosceranno il gioco dei mattoncini che cadono dall'alto e devono essere sistemati in modo corretto da occupare ogni buco disponibile affinché i singoli piani scompaiano. Questo gioco è un'alternativa veramente affascinante a quello. Qui dovrete posizionare delle forme geometriche, che potrete scegliere spostando il cursore con "." e "," avanti e indietro nel set disponibile, nello schema che vi viene sottoposto di volta in volta. Se avrete scelto il pezzo giusto il colore del suo perimetro diventerà verde e potrete posizionarlo premendo il pulsante di fuoco, se avrete scelto un posto errato, il colore rimarrà rosso e non potrete di conseguenza sistemarlo. Il tempo a vostra disposizione non sarà molto, ma in compenso gli schemi saranno tantissimi e vi appassionerà tanto giocare che non lascerete più la vostra sedia.

JOYSTICK PORTA 1/2

F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
F5	squadra
F7	mostra record
F8	salva record

219+270

FAST RUN



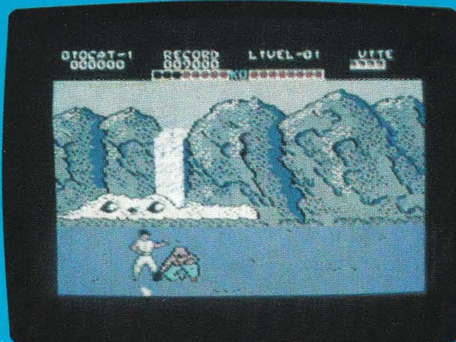
La guerra tra i vari pianeti della Confederazione si è protratta per secoli e a turni alterni le varie fazioni sono riuscite a prendere il sopravvento. Purtroppo questa volta sembra che si sia toccato il fondo e la terra ha visto spazzati via tutti gli esseri umani. Solo un uomo, per chissà quale motivo, forse per volere del destino è riuscito a sopravvivere e percorrere i resti di quella che sembra essere stata una base spaziale alla ricerca di un qualche motivo della sua sopravvivenza e di come poter continuare a vivere solo da ora in avanti. Ma la sua difficile esistenza sarà continuamente minacciata da mostruosi ed enormi uccellacci, anche i cui resti gli saranno fatali: colpiscili quindi a sassate e non toccarli assolutamente. Fai anche attenzione alle sabbie mobili e corri, corri velocemente perché è l'unico modo per arrivare alla verità. **Attenzione:** non usate cartucce perché interferiscono con il gioco, se si dovesse bloccare premete RUN/STOP - RESTORE.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

270+306

KUNG FU



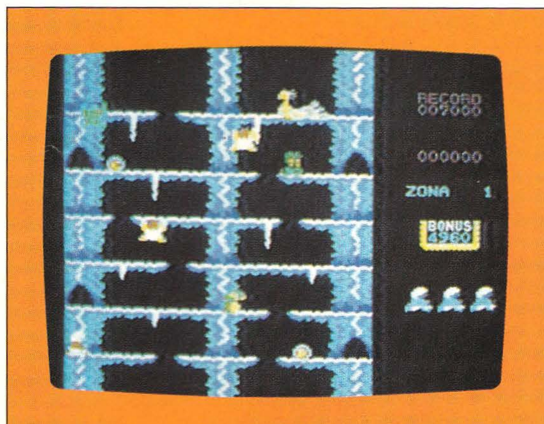
Bruce Lee è l'idolo di tutti quelli che sono appassionati di arti marziali, in quanto le sue gesta nei film sono note a molti. Questo gioco vi permetterà di sentirvi come Bruce Lee: dovrete infatti affrontare una difficilissima prova, dando sfoggio di tutte le vostre conoscenze nel campo delle arti marziali. Il vostro scopo è quello di ottenere il titolo di Gran Maestro, ma per raggiungere questo importante traguardo dovrete prima sconfiggere dieci campioni di karaté e lotta orientale. Solo impegnandovi al massimo e usando una combinazione di dieci differenti mosse potrete superare i vostri avversari, insuperati maestri in diverse discipline delle arti marziali e aggiudicarvi quindi l'ambita onorificenza.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO inizio gioco

306+353

ROPE MAN



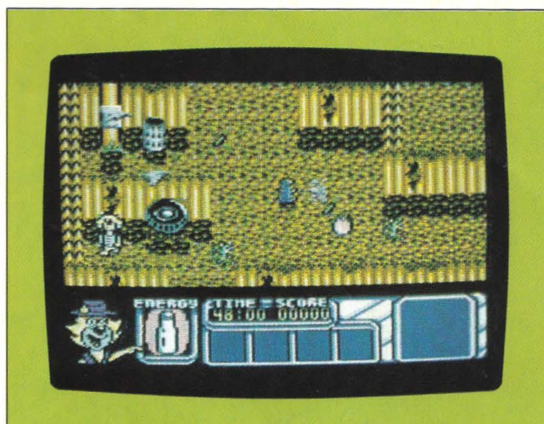
La popolazione dell'antica città di Navidion viveva da secoli tranquilla, al riparo da invasioni offensive nemiche, da quando cioè il sacro uccello si era arroccato nel torrione del castello proteggendo il suo dominio. Ma quando lo stregone della regione vicina venne informato della deposizione delle uova con i piccoli eredi, pensò di cogliere l'occasione per mettere il sacro volatile in ginocchio. Si è introdotto tra le mura e si è appropriato delle uova. Il mitico uccello alla scoperta è rimasto paralizzato dal dolore e per impedire che gli stranieri attacchino la regione qualcuno dovrà offrirsi volontario per sfidare le orde di mostri stregati e recuperare poco alla volte le uova preziose da riportare al legittimo genitore. Stai attento ad angioletti, pappagalli, conigli, serpenti che con il loro innocuo aspetto non mostrano la loro pericolosità e a non cadere nei baratri tra le rocce o per te sarà la fine.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

353+593 1-15

BRONX



Genny è l'unica e legittima erede di una straordinaria fortuna di una vecchia signora che abitava a Beverly Hills, ma nello stesso tempo la sua amica Anny scompare. Anche Genny si trova in una brutta situazione, il vecchio maggiordomo, Snakely, sarà l'erede successivo se riuscirà ad eliminarla. Ma Super-gatto e la sua banda, essendo venuti a conoscenza di questa intricata situazione, decidono di aiutare Genny a vender cara la pelle e a ritrovare la sua cara amica Anny. Per completare il gioco è necessario 1) risolvere certi enigmi, facendo cadere oggetti in posti definiti (ad esempio la chiave per un cancello), 2) tenersi riforniti di energia (raccogliendo le bottiglie del latte ma non quello andato a male, o raccogliendo la frutta), stando attenti a non perderne troppa o i membri della banda scapperanno. Guardatevi anche da alcuni pattinatori che porteranno via gli oggetti a Super-gatto e li depositeranno a casaccio da altre parti.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

393+435

THE DRIVE MAN



Gli spettacoli delle auto con stuntmen abitualmente affascinano chiunque vi assista, perché per un comune mortale è impensabile il solo pensare di voler realizzare le acrobazie che questi spericolati eseguono con le loro vetture. Ma per permettervi di provare solo con il CBM-64 questa emozionante avventura eccovi subito al volante della vostra auto truccata, mentre partecipate ad una strana gara di corsa nel deserto. Strana, in quanto i vostri avversari non solo tentano di seminarvi sorpassandovi, ma tentano anche di colpirvi con proiettili non certo finti. Sarete poi costretti a superare con spettacolari acrobazie ostacoli di ogni genere e proprio qui si vedranno la vostra prontezza di riflessi e di decisione. Naturalmente scopo del gioco è giungere al traguardo illesi e dopo aver mostrato le più belle acrobazie.

JOYSTICK PORTA 2

1	inizio con joystick
2	inizio con tastiera
3	musica sì/no

JUDO



Questo genere di lotta nota col nome Judo è definita l'arte della difesa personale. Trae origine dall'Oriente ed è datata ben 2000 anni or sono: dice infatti la storia che alcuni monaci buddisti coltivassero in segreto questo metodo di difesa. Oggi a distanza di millenni con un semplice computer è possibile simulare questi combattimenti. La rappresentazione del campo di gara è di un realismo impressionante: dal tappeto al tabellone elettronico. Esiste anche la giuria che giudicherà le vostre mosse e vi assegnerà il punteggio decretando la vostra vittoria o sconfitta. Avrete anche in forma di diagramma la rappresentazione della vostra resistenza e del fattore di presa. Ma prima di effettuare il combattimento è consigliabile prendere familiarità con le mosse. Una mossa di judo è una combinazione di movimenti prestabiliti che se eseguiti alla perfezione vi permettono di atterrare il vostro sfidante, in questo caso otterrete 10 punti. Ma state attenti perché una mossa irregolare comporta la squalifica.

JOYSTICK PORTA 1/2

F1	1 giocatore
F3	2 giocatori contro CBM
F5	2 giocatori
F7	pratica
STOP	demo durante il demo
M	musica
N	nome mosse
K	effetti sonori

435+474 474+510

FORMULA 1



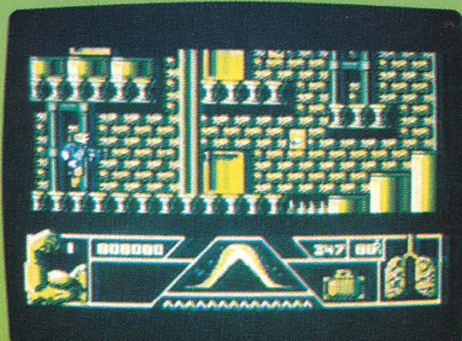
Il campionato mondiale di automobilismo si è concluso da poco e per parecchio tempo non potremo più osservare allo schermo Tv le corse automobilistiche sui vari circuiti mondiali. Ma potrai allettarti guidando, questa volta tu, una vettura di formula 1 su quattro circuiti, uno di prova e tre di differente difficoltà. Avrai a disposizione un certo periodo di tempo per passare dal posto di controllo ad un tratto di percorso, se riuscirai a risparmiare tempo, quello a tua disposizione verrà esteso per permetterti di percorrere un altro tratto di pista fino ad arrivare al traguardo finale. Gareggerai contro alti piloti senza scrupoli che non esiteranno a colpirti per mandarti fuori strada o addirittura a far esplodere la tua vettura, stai quindi molto attento. Usa le marce in modo appropriato, proprio come se guidassi una potente vettura, e buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
JOY AVANTI	accelera
JOY INDIETRO	decelera

510 ÷ 544

INSIDE



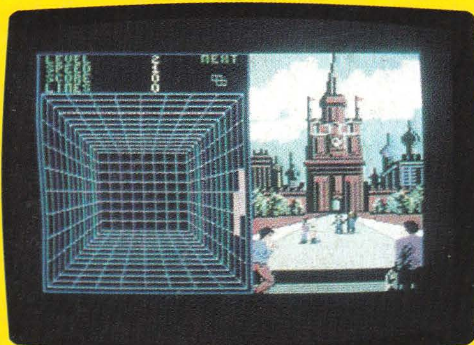
Sei un tranquillo cittadino che vive lavorando e in compagnia di una bella moglie. Ma dei sogni notturni stanno rovinando la tua esistenza e senti il desiderio imperioso di recarti su un pianeta molto lontano dove credi di poter trovare una nuova vita. Raggiunto in vari modi il pianeta, ti trovi immischiato in una situazione ingarbugliata e dalla quale potrai uscire solo usando il tuo cervello, ma soprattutto i tuoi muscoli. Il dittatore che governa su questo pianeta si sta smisuratamente arricchendo alle spalle dei deboli e degli indifesi, vendendo loro l'aria che è una cosa, come potrete immaginare, indispensabile. Nella tua vita trascorsa hai però scoperto un generatore nucleare che, messo in funzione, potrebbe risolvere i problemi di tutti gli abitanti, mettendo naturalmente a terra il dittatore. Dovrai quindi darti veramente da fare se vorrai sconfiggerlo e ridare una vita nuova agli abitanti del pianeta.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

544 – 581

BUILD

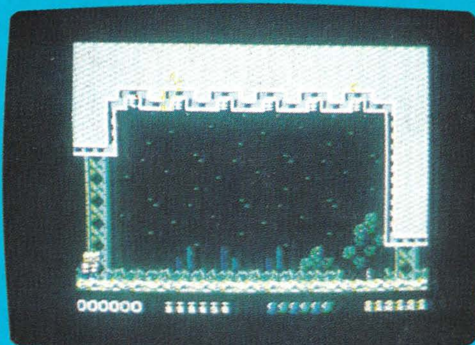


Questo gioco consiste nel manovrare i pezzi che cadono lungo le pareti di un pozzo quadrato e farli incastrare sul fondo, incastrandoli in modo corretto tra quelli che sono già stati posizionati. Quando dei segmenti di pezzi formano una linea (verticale o orizzontale) sul fondo del pozzo, la linea sparisce e lascia il posto ad altri pezzi. Il gioco continua fino a quando rimane posto in fondo al pozzo, il che significa che dovrete continuare a far cadere pezzi per giocare più a lungo. Se non intervenite i pezzi cadono ad uno ad uno su una linea di una parete, mentre cadono potete spostarli orizzontalmente, ma non appena un pezzo arriva sul fondo, non potete più controllarne la direzione, potrete solo girarlo. Manipolando astutamente i pezzi, potete costruire dei blocchi con dei fori posti strategicamente in modo da eliminare parecchie linee introducendo un solo pezzo. Ricordatevi poi di lasciare in fondo al pozzo degli spazi liberi per sistemare i grossi pezzi difficili da assemblare.

JOYSTICK PORTA 2

J/L	spostamento laterale
I/M	spostamento verticale
FUOCO/K	rotazione
SPAZIO	conferma ubicazione
SHIFT A	fine gioco
SHIFT R	ricomincia
SHIFT P	pausa
SHIFT I	aumento velocità
SHIFT S	pezzo seguente
SHIFT M	rotazione pozzo

ALIEN BASE



Sul ponte di una astronave stellare alcuni alieni stavano studiando la scena su un monitor; erano cioè molto impressionati dalle abilità di un grande avventuriero. Ignorando la presenza dell'uomo panciuto gli alieni si misero a discutere su una strategia per attaccare la terra. Ad un certo punto il grassone affermò che se volevano che il loro piano avesse esito positivo dovevano eliminare l'avventuriero e lui poteva aiutarli a scovare dove fosse. A voi quindi non rimane che il compito di aiutare il nostro super-uomo a sconfiggere gli alieni ed impedire loro di attaccare ed invadere la Terra. Avrete a disposizione detonatori elettronici, un "pugno" infallibile, un fucile a raggi laser e uno scooter antigravità. La vostra prima missione consisterà nel sopravvivere all'interno dell'astronave in Hyde Park. Ma già questo sarà veramente molto duro e complicato.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa sì/no
Q	fine gioco

OGNI MESE



IN EDICOLA

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64



HIT PARADE





SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A	COUNTER
1 BIONIC - 2 FAST LIGHT	
3 DEATH - 4 MOUSY	
5 PROGRESS IN BUILDING - 6 SPIKE	
7 EPSYLON - 8 THE HOUSE	
9 HALL OF FAME - 10 VITA DA VOLPI	
11 ESCALATION - 12 SQUARE PAINT	
13 CONVOY - 14 CROM	
15 MONSTERS	

LATO B

LATO B	COUNTER
16 FANTASY - 17 FLIPMAN	
18 CROUPIER - 19 CLAN	
20 FILL - 21 FAST RUN	
22 KUNG FU - 23 ROPE MAN	
24 BRONX - 25 THE DRIVE MAN	
26 JUDO - 27 FORMULA UNO	
28 INSIDE - 29 BUILD	
30 ALIEN BASE	

QUESTA CASSETTA
E`DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI